5 スライムの最期

育て方、ケガ、寿命が原因でスライムは死んでしまいます。死ぬ直前に最期の呼びかけをしてくるのでA、B、Cボタンのいずれかを押してこたえてあげてください。

6 音のON／OFF

アイコンが表示されていない状態で、AボタンとCボタンを同時に押すとピッと音が鳴って、ONとOFFが切り替わります。

※本体の音を消している場合は、スライムが呼びかけてるのに気がつかない時があるかもしれません。充分に気をつけてお世話してあげましょう。

7 こんなときにはリセット操作をしてください

- ●初めて遊ぶ時や電池交換をした時
- ●本体が強いショックを受けるなどして、全ての機能が動かなくなったり、画面の状態がおかしい時
- ●はじめから新しくやり直したい時
- ●スライムが死んでしまって、もう一度遊びたい時

8 はやく変身したい君に!!

はじめの大きな島では次のスライムに変身します。

ベビースライム　ミニスライム　スライム　ホイミスライム　バブルスライム　プチスライム

これらのスライムは、ある条件をみたさないと海にはいれません！海岸線にぶつかると、一歩あるくたびに"ピコピコ"とよびかけてきて「ほすう」がふえません。これは大きなロスです。はやく変身するためには、海岸線にぶつかる前に方向転換しましょう。

ストレスは3000歩あるくたびに一つ減ります。

ストレスは4つたまらなければ、スライムがよびかけてくることはありません。スカッと気合いアイコンでブロック割りをしてもストレスは減りますが、これは最終手段です。ブロック割りに頼るより、歩いて歩いてすばやく移動していっぱい変身させましょう。

ときどきスライムは穴にはまってしまいます。

あなたが助けてあげないと、ずっと穴から出られません。穴にはまってる時は「ほすう」がふえないので大きなロスになります。いつも気をつけてあげるのが、早く変身するコツです。

9 本体を身につける時は

スライムは歩数計機能により、あなたの歩数をカウントしてはじめてゲーム内で歩くことができます。本体裏側のフックをベルトなどにしっかりとはさみ、身につけてから遊んでください。

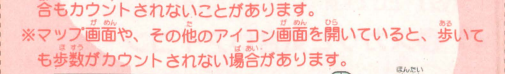
※しっかりとつけていないと、スライムは君が歩いているのが分からなくなって歩いてくれません！

※歩数のカウントは目安であり、実際の歩数とは一致しない時もあります。(体つきや、歩き方、また、歩く場所などによってはカウントされない場合もあります)

※手で振ったりなどして、一定以上のスピードで、入力された場合もカウントされないことがあります。

※マップ画面や、その他のアイコン画面を開いていると、歩いても歩数がカウントされない場合があります。

(装着例)

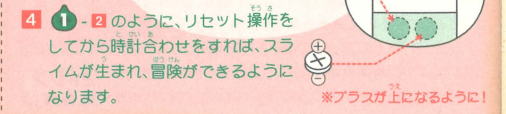
(側面図)

10 電池交換のしかた

電池が消耗し、液晶画面が薄くなってきたら電池を 1 2 3 4 の手順で交換してください。

1. 図のように本体裏側のネジを取り、フタを下にスライドさせてはずしてください。
2. 消耗した電池を取り出し、新しいボタン電池2個(SR44又はLR44)を⊕⊖を間違えないようにセットします。(電池は2個とも新しいものにしてください)
3. フタをスライドして戻してから、ネジをとめます。
4. 1 - 2 のように、リセット操作をしてから時計合わせをすれば、スライムが生まれ、冒険ができるようになります。

ネジ　ネジ穴　フタ

※プラスが上になるように！

くちにいれない

この説明書を、図のようにじゃばらに折ると、ミニブックになるよ。

⚠ 注　意

保護者の方へ　必ずお読みください。

- ●小さな部品、ボタン電池を口の中に絶対に入れないでください。
- ●誤飲の危険がありますので、3才未満のお子様には絶対に与えないでください。

《電池を誤使用すると発熱・破裂・液もれの恐れがあります。下記に注意してください》

- ●ボタン電池の交換は保護者の方が行ってください。
- ●古い電池と新しい電池、いろいろな種類の電池をまぜて使わないでください。
- ●⊕⊖(プラスマイナス)を正しくセットしてください。
- ●ショートさせたり充電、分解、加熱、火の中に入れたりしないでください。
- ●万一、ボタン電池を飲み込んだとき、ボタン電池からもれた液が目に入ったときは、すぐに医師に相談してください。もれた液がひふや服に付いたときは水で洗ってください。

故障の原因になりますので、本体を水の中に入れないでください。

《使用上の注意》

- ●セットされている電池はテスト用です。(電池は本商品の価格に含まれていません)画面表示が見えにくくなったらボタン電池2個(SR44又はLR44)をご交換ください。
- ●本商品は精密な電子部品で構成されています。落としたり、水にぬらしたり、汚したり、分解したりしないでください。また、高温・低温になる所での使用、保管はさけてください。
- ●本体裏側のフック取付部分を無理な方向に強く引っ張ったり、曲げたりしないでください。
- ●ブリスター(透明パック)は梱包材ですので開封後はすぐに捨ててください。

対象年齢7才以上

ボタン電池(SR44) 2個使用(テスト用電池付き)
電池耐久時間　通常の使用で約1ヶ月
時計精度　日差±3秒以内(常温)

《お買い上げのお客様へ》

このたびはエニックス製品をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございました。品質管理には万全を期しておりますが、万一お気づきの点がございましたら弊社までお問い合わせ下さい。

お問い合わせ先

株式会社エニックス トイホビー企画部
〒151-8544 東京都渋谷区代々木4-31-8　☎03-5352-6440

- ●電話受付時間　月〜金曜日(祝日を除く)10時〜18時
- ●電話番号はよく確かめてお間違いのないようご注意ください。

ドラゴンクエスト あるくんです

「ドラゴンクエスト あるくんです」は、スライムと一緒に旅ができる携帯型冒険ゲームだ！君の歩いた数だけ、スライムも歩く！どんどん歩いて、ぐんぐん育てて、バリバリ冒険しよう！

取扱説明書

1〜10の順によんでネ→

1 遊ぶ前に…

スライムと冒険する前に 1 2 3 の手順で操作をしよう！
9をよく読んで、本体を身につけてから遊びましょう。

1 本体下側の絶縁シートを抜いてください。

2 リセット操作　本体前面のリセットスイッチを細い棒などで押してください。(ピーッと鳴ります)
※リセットスイッチはとがった棒やえんぴつ、シャープペンの芯などで強く押さないでください。

リセットスイッチ
Aボタン
Bボタン
Cボタン
絶縁シート

3 時計合わせ　Bボタンを押して、時計セット画面にします。時計セット画面になったら、Aボタンで「時」、Bボタンで「分」を合わせてください。Cボタンを押して決定したら、スライムが生まれるのを待ちましょう。

AMset
0:00

※正しい時間にきちんと合わせてからスタートすると、冒険がとっても楽になるぞ！きみのスライムと寝たり起きたりもできるようになるぞ！
※時計合わせをしないとスライムは生まれないぞ！
※スライムが生まれるまでは、リセット操作以外はできないぞ！

「あるくんです」の世界にようこそ！

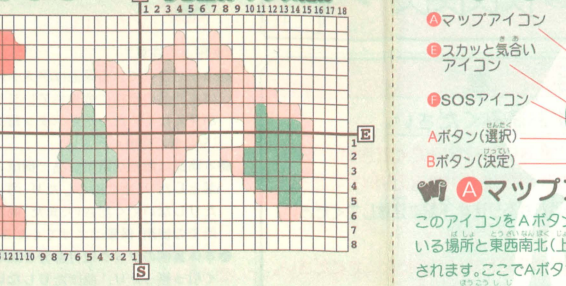
「あるくんです」はスライムたちが暮らす世界の物語です。ある日、恐がりだけど、好奇心旺盛な一匹のスライムが“世界のいろいろな所を冒険しよう！”と思いたちました…。だけど、やっぱり1人で冒険に出るのは恐いし、さみしいのです。そこで、その一匹のスライムと冒険をする事になったのが、あなたなのです。スライムは、歩いているとモンスターに出会って戦いになってしまったり、アイテムをゲットしたり、たまに穴に落ちてしまったりします。さらには、進む方向を決めてあげたり、朝になったら起こしてあげたり、ごはんをあげたりと何かと大変です。がんばっていっしょに冒険しましょう。

スライムは、ときどき鳴いて呼びかけてくることがあるぞ！そんな時は、きちんと各アイコンでお世話してあげよう！各アイコンを選ぶ時はAボタンで選んで、Bボタンで決定、Cボタンでキャンセルだ！

呼びかけお知らせマーク

2 マップ

これがスライムの冒険する世界マップだ!!

3 アイコンについて

A マップアイコン

このアイコンをAボタンで選んで、Bボタンで決定するとスライムの今いる場所と東西南北(上下左右)のどの方向に向かっているのかが表示されます。ここでAボタンを押せば方向を示す矢印がまわって方向指示ができます。もう一度Bボタンを押すと、スライムの今いる場所の座標が表示されます。Cボタンを押すと、いつでもスライム表示画面に戻ることができます。

S- 1
W- 1

B 歩数アイコン

このアイコンをAボタンで選んで、Bボタンで決定すれば「ほすう」が表示されます。もう一度Bボタンを押すと、「そうほすう」が表示されます。

「ほすう」…スライムが1日に歩いた歩数です。今いる場所から、目的地までの歩数がはかりたいときは一度AボタンとCボタンを同時に押して、「ほすう」を0にしてからはかると便利です。

ほすう 1572

「そうほすう」… スライムが生まれてから、今までの歩数です。

そうほすう 31908

C パラメータアイコン

このアイコンをAボタンで選んで、Bボタンで決定するとスライムのいろいろなパラメータを見ることができます。AかBボタンを押せば、なじみ度→おなか→ストレス→勝ち数/バトル数→年齢・体重の順番でパラメータが表示されます。

なじみ度メーター…スライムが今いる土地にどれくらいなじんでいるかを表示しています。メーターがたまるほどなじんでいることになります。

へいち

※スライムは、その土地になじむことで変身します。草原に行って、なじみ度をいっぱいためれば、草原のスライムになります。なじみ度は、次のことをすればためることができます。①その土地を歩いて歩いてためる。②その土地の名物を食べて食べてためる。

おなか…スライムの満腹度が表示されています。△△△△はおなかが減っている状態、▲▲▲▲はおなかいっぱいの状態です。

ストレス…スライムのストレスが表示されています。△△△△はストレスがたまっていない状態、▲▲▲▲はストレスがたまっている状態です。(ストレスがたまってしまうと、ごはんを食べなくなってしまいます)

勝ち数/バトル数… 今まで敵に勝った回数です。今まで敵と出会った回数です。(勝ち数/バトル数は、最大で99までしか表示されません)

年齢・体重… スライムの年齢です。スライムの体重です。(は「スラグラム」といって、スライムたちの住む世界での重さの単位です)

D 食事アイコン

このアイコンをAボタンで選んで、Bボタンで決定すると「メイブツ」「ゴハン」と表示されます。Aボタンでどちらかを選んで、Bボタンで決定するとスライムに食事をあげることができます。
「メイブツ」…その土地の名物です。食べれば、いいことがあります。
「ゴハン」…どこでも食べられるふつうの食べ物です。

E スカッと気合いアイコン

このアイコンをAボタンで選んで、Bボタンで決定するとブロック割りゲームができます。画面右下にスライムの気合い数値が回り始めます。8、9を狙ってBボタンを押してください。うまく止まればブロックが3つとも割れて、スライムはスカッとしてストレスが1つ下がります。全部で3回チャンスがあるので、がんばってブロックを割ってください。Cボタンを押せばいつでもスライム表示画面に戻ることができます。

失敗…0〜7
成功…8、9

F SOSアイコン

このアイコンをAボタンで選んで、Bボタンで決定すると「穴から出す」「やくそう」と表示されます。Aボタンでどちらかを選択して、Bボタンで決定してください。
「穴から出す」…穴にはまってしまったスライムを穴から助け出します。
「やくそう」…ケガをしてしまったスライムに薬草をあげます。

穴にはまる
ケガ

G 目覚ましアイコン

このアイコンをAボタンで選んで、Bボタンで決定すると寝ているスライムを起こすことができます。ただしスライムは、夜は完全に寝ているので、起こしてもすぐ寝てしまいます。朝になったら起こしてあげるようにしましょう。(スライムが起きている時は、目覚ましアイコンは使えません)

H 変身リストアイコン

変身リストは、今までスライムがどんなふうに変身してきたかが表示されます。AかBボタンを押せば、今のスライムから順に表示されていきます。(変身リストは10種類まで表示します。11種類目以降のスライムに変身すると、変身リストの表示は古いスライムから消えていきます)

4 その他の操作

1 敵と出会ってしまう

歩いていて、敵に出会うとバトルになります。そんな時、スライムは「応援してっ！」と助けを求めてきます。助けを求めてきたら、A・B・Cどれかのボタンを1回押して応援してあげてください。

2 アイテムをゲット

バトルで勝つと、たまに敵がアイテムを落としていくことがあります。アイテムを手に入れたら、A、B、Cのどれかのボタンを押すと「つかう」「すてる」の選択画面が表示されます。Aボタンでどちらかを選んで、Bボタンで決定してください。

つかう
すてる

これがアイテムだ！

A B C D E

A なじみ草⇒なじみ度が少しだけ上がるナイスな草。
B キメラのはね⇒世界のどこかに一気にとべるグッドなアイテム。
C 銀の笛⇒敵を呼び寄せてしまうホットな笛。
D リラックスリ⇒たまったストレスがぜんぶ下がるハッピーな薬。
E 不思議の実⇒××××が、どかっと△△る、スペシャルなアイテム。